

PR продюсирование

Полный цикл услуг по организации содержательной части мероприятия

Услуги

- > Разработка концепции мероприятия
- > Подготовка текстов в корпоративные каналы: сайт, рассылки
- > Подготовка информационных материалов для медиа
- > Привлечение спикеров
- Подготовка спикеров к выступлениям

scream school



КОНЦЕПЦИЯ

Ключевые тезисы события

О мероприятии

> Scream Day – это профессиональное событие креативных индустрий, инициированное директором школы Анной Григорьевой в 2017 году.

Драйвер креативных индустрий

 В этом году школа обновляет формат, чтобы расширить предпринимательские границы и объединить деловые сообщества вокруг СС, анимационной и игровой индустрий, и проводит Scream Day. Driver.

Тематика 2019

 Scream Day. Driver – это демонстрация успешных кейсов и рассказ из первых уст о применении компьютерных, анимационных, игровых технологий в доходных отраслях экономики за последние 5 лет: от финансовой до развлекательной.

Посещаемость

> Ежегодно событие посещает 500 – 600 человек.

scream school



ПРОГРАММА

Темы и спикеры

10:30 - 12:00

РЕГИСТРАЦИЯ HA SCREAM DAY. DRIVER

11:00 - 17:00

3AЛ **D4-04**

ШОУРУМ С ИГРАМИ ДИПЛОМНИКОВ SCREAM SCHOOL

Текст-драйв шоукейсов 11 игр дипломников и выпуснкинов Scream School.

12:00 - 12:10

3AЛ **D4-01**

ОТКРЫТИЕ SCREAM DAY. DRIVER

Приветственное слово **АННЫ ГРИГОРЬЕВОЙ**, директора **SCREAM SCHOOL**



12:10 - 13:10 ЗАЛ **D4-0**1 ЛЕКТОРИЙ «ВОСТРЕБОВАННОСТЬ И ПРИМЕНЕНИЕ CG, ИГР И АНИМАЦИИ В ДОХОДНЫХ ОБЛАСТЯХ ЭКОНОМИКИ»



СПИКЕРЫ: Максим Козлов, Руководитель AR/VR лаборатории в Сбербанк России



Михаил Алексеев, Арт-директор студии интерактивного дизайна Hello Computer



МОДЕРАТОР: Анна Григорьева Директор Scream School



Сергей Костров, Директор внеэфирного маркетинга **ТНТ**

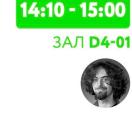
13:20 - 14:00

MACTEP-КЛАСС «ПРИМЕНЕНИЕ UNREAL ENGINE 4»



СПИКЕР: Роман Горошкин, Менеджер по PR и мероприятиям **Epic Games** в России и странах Центральной и Восточной Европы.

3AЛ **D4-01**



14:10 - 15:00

15:10 - 16:00

ЗАЛ **D4-01**

ЗАЛ **D5-01**

ЛЕКТОРИЙ

МОДЕРАТОР:

ЛЕКТОРИЙ

МОДЕРАТОР:

Елена Федорова,

R Scream School

МОДЕРАТОР:

Кристина Солнцева,

ИГРОВАЯ ГРАФИКА

и интенсива КУРС 3D

ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ в Scream School

«БОЛЬШЕ ЧЕМ АНИМАЦИЯ»

Куратор программы АНИМАЦИЯ,

ДИСКУССИОННАЯ НЯ ПАНЕЛЬ

В КОММЕРЧЕСКОМ СЕГМЕНТЕ»

старший консультант практики

развития лидерства, RosExpert

«КАДРОВЫЕ ЗАПРОСЫ

и интенсива ЦИФРОВОЙ РИСУНОК

куратор ПОДГОТОВИТЕЛЬНОГО КУРСА

«АРТ-ДИРЕКШН В СБ И ИГРАХ»

Юрий Снытко, куратор программ 3D ДЖЕНЕРАЛИСТ, 3D АНИМАЦИЯ,



СПИКЕРЫ: Виктор Манин, CEO и режиссёр ANVILFRAME

B Scream School

СПИКЕРЫ:

Гая Цейтлина,

Артем Рынковой. Lead 3D technical

программы ИГРОВАЯ ГРАФИКА

Продюсер компании CD Land,

Щегольскова Наталия,

Дмитрий Лященко,

и Artnagrada.ru

СПИКЕРЫ:

«СКОЛКОВО»

Арт-директор телеканала 2х2

главный редактор Citycelebrity.ru

Ольга Филатова, HR директор

Универмага «ЦВЕТНОЙ»

Анна Григорьева, Директор Scream School

Евгения Ткаченко, Директор по персоналу

фильма «Ван Гог. С любовью. Винсент»

artist в BAD SANTAS Games. Преподаватель

прокатчик фильма «Ван Гог. С любовью, Винсент»

Анна Синько, **Продюсер** компании **CD Land**, прокатчик

Автор книги «Как выжить в индустрии комикса» (2019),

STUDIO. Преподаватель дисциплин

Концепт-арт и Mattepaint в Scream School



3AЛ **D5-01**

Н ВБЛОК ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ



СПИКЕРЫ: Анна Иванова, Руководитель направления информационные технологии и телекоммуникации международной компании HAYS



МОДЕРАТОР: Елена Федорова, куратор программы АНИМАЦИЯ, куратор ПОДГОТОВИТЕЛЬНОГО КУРСА и интенсива ЦИФРОВОЙ РИСУНОК в Scream School



Анна Мигулина, Консультант направления информационные технологии и телекоммуникации международной компании **HAYS**



HR ПАНЕЛЬ «ИНСАЙТЫ ДЛЯ СВОИХ»



ИНСАЙДЕРЫ: Максим Козлов, Руководитель AR/VR лаборатории в **Сбербанк России**

Тимур Жаббаров, основатель

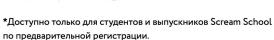
и CFO Smart Corses



Юлия МЕЛЬНИКОВА, Концепт-художник студии **Паровоз** и преподаватель в **Scream School**



Анна-Александра Сеничкина, HR дженералист Argunov Studio





МОДЕРАТОР: Ирина Сметанкина, консультант по развитию креативных индустрий



ПРАКТИКУМ ПО UNREAL ENGINE 4



ПРЕПОДАВАТЕЛЬ: Константин Жуков, СТО Sargos Games. Преподаватель курса UE4 в Scream School

^{*}Доступно по предварительно регистрации

scream school



СПИКЕРЫ

Привлечение и подготовка к выступлениям



Максим Козлов

Руководитель AR/ VR лаборатории в **Сбербанк России**



Михаил Алексеев

Арт-директор студии интерактивного дизайна **Hello Computer**



Сергей Костров

Директор внеэфирного маркетинга **ТНТ**





Гая Цейтлина

Продюсер компании CD Land, прокатчик фильма «Ван Гог. С любовью, Винсент»



Анна Синько

Продюсер компании CD Land, прокатчик фильма «Ван Гог. С любовью, Винсент»



Дмитрий Лященко

Автор книги
«Как выжить
в индустрии
комикса»
(2019), главный
редактор
Citycelebrity.ru
и Artnagrada.ru



Щегольскова Наталия

Арт-директор телеканала **2х2**





Юлия Селюкова

Исполнительный директор **Enactus** Россия



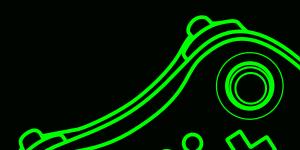
Тимур Жаббаров

основатель и CEO Smart Corses



Юлия Конецкая

Партнер и сооснователь Resume Force





Анна Григорьева

Директор
Scream School



Лариса Вакуленко

Руководитель управления по работе с персоналом Департамента по стратегии и развитию электронной коммерции **ТС Перекресток**



Ольга Лоренц

Партнер практики «Потребительские товары и розничный бизнес» **RosExpert**



Людмила Цацкина

независимый эксперт, экс HR директор **Chanel** в России





Виктор Манин

Креативный продюсер и арт-директор ANVILFRAME STUDIO. Преподаватель дисциплин Концепт-арт и Mattepaint в Scream School



Артем Рынковой

Lead 3D technical artist в Game-insight. Преподаватель программы ИГРОВАЯ ГРАФИКА в Scream School



Максим Козлов

Руководитель AR/VR лаборатории в Сбербанк России



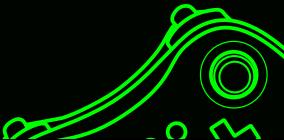
Юлия МЕЛЬНИКОВА

Концепт-художник студии Паровоз и преподаватель в Scream School



Анна-Александра Сеничкина

HR дженералист Argunov Studio



scream school



ИНФОРМАЦИОННЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Анонсы и пост PR

Анонс

Единственное событие компьютерной графики, анимации и игр, ориентированное на экономическое развитие креативных индустрий.

В этом году Scream School вносит содержательный драйвовый контекст, чтобы расширить предпринимательские границы и объединить сообщества СG, анимации и игровой индустрии вокруг доходных областей и перспективных проектов.

Сложно преувеличивать значимость графики в развитии таких технологий, как VR, AR и MR. При этом актуальная ситуация российской среды наглядно показывает отсутствие высокого качества креативных продуктов, способных создавать ощущение реальности в цифровой сфере на кончиках пальцев.

Однако практика школы компьютерных технологий говорит о том, что рамки находятся внутри нас самих. И для того чтобы добиваться требуемого качества, находить успешные UX и UI пути, применимые к виртуальной реальности, переносить 3D моделирование в дополненную реальность, необходимо рушить внутренние границы и расширять сознание.

И Scream Day. Driver расширит программное сознание через демонстрацию успешных кейсов и рассказы из первых уст о применении технологий в доходных отраслях: от финансовой до развлекательной.

Всего на один день в одном пространстве соберутся отличные эксперты, крутые профи и яркие личности, каждый из которых является первопроходцем в своей области. Соберутся, чтобы поделиться практикой, опытом и знаниями. Чтобы наполнить участников события питательной квинтэссенцией для развития новых технологий, необходимых для будущего мира.

Свод свободный по предварительной регистрации на сайте события.

Scream Day инициирован директором школы Анной Григорьевой в 2017 году с целью развития креативной экономики и решения проблем CG, анимационной и игровой индустрий. Первое событие прошло в партнёрстве с конференцией для разработчиков и создателей игр Dev Gamm.

Анонс на Канобу

Что же Scream Day. Driver нам готовит?

Интернет заселила новость о том, что 22 июня Scream School трансформируется в дискуссионную площадку для обсуждения состояния игровой индустрии и её привлекательности для потенциальных инвесторов.

Обещают даже почистить наше запрограммированное сознание и расширить границы понимания, где можно ещё разрабатывать игровикам и спецам по компьютерной графике.

Среди успешных практик выделяют VR/AR лабораторию Сбербанка России, мультимедийный парк, расположенный на последнем этаже Центрального детского мира, а также направление внеэфирного маркетинга ТНТ. Кстати, рассказывать о чудо-проектах будут как раз руководители и разработчики указанных направлений.

Под интересным углом раскроется тема «Арт-дирекшн в СG и играх», в которой организаторы акцентируют внимание, что наше сознание разорвёт от радикально очевидных пересечений СG и игровых технологий.

Стоит также посетить лекторий «Больше чем анимация», где в том числе будет представлены данные по прокату мощнейшего артхуасного анимационного фильма «Ван Гог. С любовью, Винсент». Кто ещё не посмотрел сам фильм, сообщаем, что вы пропустили целый отдельный космос и точно зря прозябаете на этой планете.

Отдельный блок от дипломников и выпускников школы – это тест-драйв 11 игровых шоукейсов. Тут и пошаговая тактическая игра с элементами РПГ в стимпанк-сеттинге Rubico, и платформер с элементами головоломки , и даже симулятор с сатирической историей о семи днях жизни перлюстратора писем «Шестой отдел». А ещё организаторы заявляют игру с элементами нейромаркетинга, название которой держат в секрете. Объясняя это тем, что технология работает до тех пор, пока мы не знаем, что это технология.

В общем если вам негде провести приятный субботний день, берите в охапку друзей и дуйте на точно неслучайное событие игровой индустрии. Тем более, что вход по предварительной регистрации и денег не надо.

Анонс для журнала «Штат»

«Кадровые запросы в коммерческом сегменте»

22 июня с 15:00 – 16:00 в рамках конференции Scream Day Driver пройдёт HR панель «Кадровые запросы в коммерческом сегменте».

Сессия пройдёт в формате панельной дискуссии и будет посвящена теме управления творческими командами и персоналом в креативных и технологических сегментах.

От лидеров направлений, постоянно решающих сложные задачи эффективного взаимодействия с креативным кластером, вы узнаете о способах мотивации людей творческих профессий, о специфических HR процессах в компаниях креативной экономики, а также проследите реальное влияние этих двух процессов на конвертацию в прибыль.

Модерирует сессию Кристина Солнцева, старший консультант практики «Развитие лидерства» российской консалтинговой компании RosExpert.

В панельной дискуссии примут участие:

Анна Григорьева, директор школы компьютерных технологий Scream School; Лариса Вакуленко, HR бизнес партнёр направления e-commerce X5 Retail Group; Людмила Цацкина, независимый эксперт, экс HR директор Chanel в России.

Организатор конференции – школа компьютерных технологий Scream School.

Вход открыт по предварительной регистрации.

Анонс для GoHa

Выйди и будь в ритме русской игровой разработки

22 июня Scream School вносит драйвовый контекст в индустрию игровой разработки и подтягивает деловые сообщества к СG, анимации и играм на Scream Day Driver.

По факту это тот самый момент для тех, кто долго думает, чтобы заняться любимым делом. Если у тебя куча пользовательского опыта, огромное количество знаний по игровым фичам и скриптам, или готовая команда или идея игры, пришло твоё время выйти из виртуальной реальности в жизнь.

Scream Day Driver – это событие, собирающее молодых предпринимателей и инвесторов, маститых управленцев, начинающих практиков, а также HR специалистов. А значит здесь можно посмотреть на текущее состояние индустрии и осознать возможности собсвтенного роста.

Проводится третий год и ежегодно собирает 500 участников. Инициировано директором школы компьютерных технологий Анной Григорьевой в 2017 году с целью развития креативных индустрий. Знаково, что первое событие прошло в партнёрстве с Dev Gamm, конференция для разработчиков и создателей игр.

Этот год посвящен трём ключевым аспектам. Расширять рамочные стереотипы применения технологий в рамках лектория, прививать актуальные для индустрии навыки на практикуме, и строить персональную карьерную траекторию внутри большого HR блока.

Примечательно, что практические сессии в этом году фокусируют внимание на широких возможностях применения игрового движка Unreal Engine 4. Для слушателей подготовлен мастер-класс с обзором практик применения движка не только в игровой, медиа и киноиндустриях, но и на производстве, в дополненной реальности, науке. А в конце дня будет проходить практикум в компьютерном классе, который познакомит участников с основами UE4, куда необходима отдельная регистрация.

С программой и спикерами можно ознакомиться на сайте мероприятия. Вход осуществляется по предварительной регистрации, которая также доступна на сайте.

Обзор для Игромании

5 причин сходить на Scream Day. Driver

22 июня в школе компьютерных технологий соберутся креативные и деловые сообщества, чтобы оценить актуальное состояние индустрии анимации, игровой разработки и компьютерной графики. Игромания представляет свой обзор причин почему стоит идти на мероприятие.

1 причина

В этом году организаторы приложили максимум усилий при составлении программы и кажется, что выполнят данное обещание – расширить наше программное сознание. На успешных кейсах «из первых уст» расскажут, что анимационные, СС и игровые технологии уже давно применяются в проектах топовых компаний и помогают зарабатывать. Кстати, среди компаний Сбербанк России, центральный Детский мир, ТНТ. То есть скоро игровики смогут найти работу не только на подмостках индипроектов и единичных крупных компаний, типа Яндекс и Mail.Ru Group, но и в реальных доходных сегментах экономики.

2 причина

В этом году практический блок сфокусирован на применении игрового движка Unreal Engine 4. Кейс-обзор интеграции не только в киноиндустрии, играх и медиа, но также и на производстве, виртуальной реальности и науке разделит с участниками Роман Горошкин, представитель Epic Games. А практическое занятие проведет преподаватель Scream School и практик из студии CTO Sargos Games Константин Жуков.

3 причина

Scream Day Driver станет первой HR площадкой для живых коммуникаций, которая подойдёт любому уровню профессионала: от управляющего студии до предпринимателя, думающего начать проект в новом для себя направлении. Особенно ценным HR блок будет для тех, кто уже работает в среде или подумывает о смене карьерной траектории.

4 причина

11 игровых шоукейсов представят дипломники и выпускники школы. И здесь же будет проходить тест-драйв этих новых игр. Тут и пошаговая тактическая игра с элементами РПГ в стимпанк-сеттинге Rubico, и платформер с элементами головоломки , и даже симулятор с сатирической историей о семи днях жизни иллюстратора писем «Шестой отдел». Но вишенкой на торте будет игра с элементами нейромаркетинга, название которой организаторы по понятным причинам держат в секрете. Ведь технология работает до тех пор, пока мы не знаем, что это технология.

5 причина

Оффлайновое присутствие – самое ценное для тех, кто понимает пользу личных коммуникаций для развития себя и своего дела. Можно сколько угодно смотреть онлайн-трансляции или читать статьи в сети, но выйти и познакомиться с нужными людьми, которых на Scream Day Driver будет не мало, значит внести вклад в собственное будущее. Тем более, что событие открыто для посещения по предварительной регистрации на сайте.

Статья для vc.ru

ТОП-10 технологий корпораций или с оглядкой на большого брата входим в креативные индустрии Читайте о том, как попасть в креативную индустрию, чтобы начать заниматься любимым делом и стать частью креативного класса.

Второй год подряд KPMG, лидер аудиторских компаний большой четверки мира, выпускает инсайт-сводку последних прорывных технологий для управляющих крупным бизнесом и VC инвесторов. Рейтинг доступен для скачивания на аналитическом портале Research & Trends

В чём польза такой инфы?!

Чем же такая информация, предназначенная для большого брата, может быть полезна небольшим частным и индивидуальным предпринимателям?! Всё достаточно просто. Большие конгломераты слишком неповоротливы и, что называется, заморочены на процессах, чтобы быстро и эффективно тестировать новые технологии, а уж придумать им реальное применение в жизни человека –история совсем далёкая от их реальности. У них другие экономические задачи, бизнес цели и способы монетизации.

Поэтому они двигаются по простой и понятной стратегии: отслеживают через маститых аудиторов прорывные технологические подходы, смотрят на зоны эффективности и, когда находят пересечения со своими задачами, просто покупают небольшие компании. В мире большого бизнеса это называется технологией «слияний и поглощений». Безусловно, есть и другие сценарии для развития бизнес-моделей небольших компаний, но разговор про них обретает смысл лишь в случаях перехода этих компаний в среднюю долю рынка.

Нам же небольшим и прытким предпринимателям, мечтающим заниматься собственным делом, не завися от работы по найму, такое положение на рынке помогает смело идти вперед, браться за реализацию самых нестандартных идей, в которые мы верим, и видеть перспективу для развития мира, в котором предстоит жить будущим поколениям.

Рейтинг прорывных технологий

Необходимо отметить, что рейтинг этот выпускается КРМС второй год подряд. А это говорит о том, что в поле зрения больших корпораций находятся 10 ключевых технологий, которые будут развиваться в ближайшие 25 лет. И значит инвестироваться и монетизироваться. В общем, самое время заранее хватать билеты на этот поезд и выбирать комфорт-класс за меньшие деньги.

В общем-то список вполне понятный и внушительный, но как на него смотреть тому, кто всерьёз подумывает о создании своего небольшого бизнеса и в силу отсутствия большого количества информации не только в рунете, но и в сети в целом, не понимает куда сейчас двигаться будет эффективнее.

Конечно, если у вас нет, как говорят наши собраться нефтянники, чуйки, и инсайдеров в креативных индустриях, то войти вслепую будет сложно, энергозатратно и принесёт негативные последствия для инвестиций ваших денег, но самое главное времени.

При этом необходимо понимать контекст развития каждой из технологий и способы её применения, как в макро, так и в микро-системах. Только понимая полностью всю цепочку вы можете простроить реальную стратегию развития собственного дела, а так<u>же дойти до понимания собственного</u> предпринимательского предела.

Интернет вещей, как пример анализа для входа в индустрию Вам сейчас, конечно, хотелось бы получить подробную инструкцию по каждому сегменту. Однако страницы vc.ru не выдержать этого потока <u>интеллекта, мелких деталей и тонких</u> настроек. Вникать придётся самостоятельно, а я лишь смогу показать ключевой принцип анализа на примере, среды «интернета вещей».

По сути близкая и понятная нам реализация интернета вещей – это умный дом. То есть дом, в котором все электронно-технические средства подключены к единому центру и сообщаются между собой посредством интернета. Таким образом, у человека появляется возможность управлять своим домом с помощью голоса или программировать его на регулярные действия. Из серии, заводить музыкальный центр в качестве ежедневного будильника или варить кофе в электронной кофеварке и так далее.

Концепция была впервые сформулирована в 1999 году и в 2008 году подверглась критике Национальным разведывательным управлением США, который проявил обеспокоенность в том, что это одна из подрывных технологий, подвергающих высоким рискам национальную информационную безопасность. Однако 2009ый аналитики Cisco назвали началом рождения «интернета вещей», так как количество устройств, подключенных к глобальной сети превысило численность населения Земли.

Для меня, как потенциального предпринимателя все эти буквы значат, во-первых, что интернет вещей уже достаточно развит, иначе он бы не занимал в рейтинг KPMG 1 место 2 года подряд. Во-вторых, для того чтобы войти в рынок мне нужно либо идти максимально примитивным путём, из серии посмотреть, какой из предметов бытовой техники я могу подключить к сети и разработать микросхему.

Либо выбрать сложный путь и разобраться, что среди используемых технологий: средства идентификации (штрих-коды, QR-коды, RFID), средства измерения (интеллектуальные счётчики, беспроводные датчики), средства передачи данных (беспроводные и проводные технологии), средства обработки данных, – наименее всего развиты последние. А значит осталось найти надёжного партнёра-п<u>рограммиста и начать выстра́ивать</u> длинную модель эко-системы «интернета вещей», чтобы занять свою нишу.

Для прогрессивных и максимально предприимчивых

Если бы я выбирала рынок для себя. Я бы посмотрела на технологии дополненной реальности (AR). Во-первых, я точно знаю, что инфраструктура для создания проекта в этом сегменте намного шире, чем в «интернете вещей».

Во-вторых, сам рейтинг как бы намекает на это. С одной стороны, видно, что в прошлом году эти технологии были не до оценены большим братом, но в этом году прибавили два пункта вверх. А вот VR напротив упал на три позиции вниз, что говорит о том, что технологии была переоценена. При детальном разборе становиться понятно, что на фазе интеграции АР получил больше возможностей, и его развитие было органически поддержано самим рынком. Например, АR сегодня активно используют маркетологи во внеэфирном продвижении. Потому что не нужно никакого дополнительного оборудования, в отличие от VR, достаточно просто навести смартфон на рекламный плакат, чтобы получить вовлекающий контент для покупателя. А значит осталось разработать отличный контент и продать его агентству или компании – и вот он старт своему делу положен. А ещё у AR, и VR технологий есть невероятный багаж для развития. И все, кто одевал очки видел, что виртуальная реальность серьезно отличается от своей живой копии. Тем, кто реально заинтересовался темой советую сходить на Scream Day Driver 22 июня. Здесь обещают показать живые кейсы использования технологий, а также поговорить о проблемах индустрии. Регистрация тут. Свой обзор выложу, как продолжение начатого разговора на тему входа в креативную индустрию с интересным бизнесом.

Статья для «МЕЛ»

«Гибкие навыки» востребованы во всех профессиях

Как поддержать подростка в профессиональном самоопределении и не растеряться?!

Из 30000 опрошенных подростков 90% боятся идти в профессию мечты, так как в их представлении мечта является жизненным маяком, который не хочется потерять. Как реагировать на это родителям и что нужно знать про актуальные запросы компаний?

Самое непростое дело в современном мире – это направить ребёнка в профессию, которой он будет заниматься всю жизнь. По крайней мере, так учили нас родители. Но как можно направить человека, когда сложно самому понять, что происходит в экономике, какие навыки будут востребованы, какие ценности будут котироваться?!

Интересный факт. Компании «большой четверки», четыре крупнейших мировых организации, которые предоставляют аудиторские и консалтинговые услуги корпорациям всего мира, 3 года назад сняли ограничение на наличие высшего образования у всех соискателей, при чём на всех уровнях: от линейного менеджера до самого высокопоставленного руководителя.

То есть до этого момента они поддерживали систему классического высшего образования и попасть на позицию в одну из компаний можно было только при наличии диплома ведущего ВУЗа. Теперь стало понятно, что корочка диплома больше ничего не гарантирует. Котируется 2 ключевых принципа: это навыки, то, что человек умеет делать руками, и опыт, так называемые, soft skills или «мягкие навыки».

То есть основной запрос работодателей сегодня на ответственность, коммуникабельность, умение быстро принимать решения, креативность, стрессоустойчивость, обучаемость и умение обучать других, критическое мышление, управление временем и финансами и так далее. Это всё необходимо понимать для того, чтобы самому не нервничать, когда подросток начнёт выбирать специальность.

необходимо понимать для того, чтобы самому не нервничать, когда подросток начнёт выбирать специальность. Карьерные консультанты ключевой проблемной зоной у людей разных возрастов выделяют неумение принимать решения. То есть, в первую очередь, ребенок самостоятельно должен определить направление и специальность. Вы лишь вправе честно рассказать о своих мечтах или стремлениях, но не навязывать их и ни в коем случае не использовать систему давления жестким авторитетом.

Первый и самый важный вопрос, на который стоит ответить подростку: «чего я правда хочу?». Ответ нужно искать в зоне сильного желания, и особенно хорошо, если будет пересечение с мечтой. Родителю важно поддержать выбор ребёнка, каким бы он ни был.

Мечта остаётся с человеком до конца жизни. И начать её реализовывать лучше раньше, чем позже. Ведь если она не подойдет, то, учитывая накопленный опыт, можно будет сориентироваться и выбрать подходящее направление. А вот если начать идти к мечте после 30 и прийти не туда, то внешние обстоятельства в виде ипотеки, семьи, жизненных трагедий могут переломить человека, и у него совсем не останется времени, чтобы найти себя.

Всегда помните, что в основу индивидуально правильного выбора ложиться лишь собственный опыт. Не фантазируйте, а идите и пробуйте. Потому что фантазировать и мечтать безопасно. Это лишь иллюзия жизни. И ничего не начнет происходить, пока вы не перейдёте к активным действиям. Подслушано у сооснователя и SEO Smart Corses Тимура Жаббарова на Scream Day Driver.

Статья для «Типичной Москвы»

КРЕАТИВНЫЕ ИНДУСТРИИ: СПЕЦИФИКА ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОЦЕССОВ

Четвертая промышленная революция или индустрия 4.0 несет вызовы не только для цифровизации компаний, автоматизации производственных процессов и информатизации государственных систем, но, в первую очередь, для подготовки квалифицированных специалистов, способных справляться с интеллектуальными задачами в быстроразвивающемся мире технологий.

КРЕАТОРЫ В МОДЕЛИ АКАДЕМИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Государственная попытка загнать образование креативным профессиям в рамки академической модели терпит неудачу. Выпускаемые специалисты не обладают нужными навыками и знаниями, которые в последующем требуются в процессе профессиональной деятельности. И получается, что мы приходим к старой-доброй схеме при выходе на работу: «забудь всё, чему тебя учили в ВУЗе».

К выводу о потере актуальности дипломов из престижных ВУЗов у потенциальных соискателей пришли не только компании нишевых сегментов, но также и крупные мировые корпорации. Стало ясно, что эти корочки ничего не решают, а движущей силой является реальный опыт человека, то есть умение что-то делать «руками», а также мягкие навыки, к которым относятся ответственность, коммуникабельность, умение быстро принимать решения, креативность, стрессоустойчивость, обучаемость и умение обучать других, критическое мышление, управление временем и финансами и так далее.

ВРЕЗКА: Компании «большой четверки», 4 крупнейших мировых организации, которые предоставляют аудиторские и консалтинговые услуги корпорациям всего мира, 3 года назад сняли ограничение на наличие высшего образования у всех соискателей, при чём на всех уровнях: от линейного менеджера до самого высокопоставленного руководителя.

Сегодня потребность в квалифицированных специалистах креативной экономики, которых не нужно обучать во время работы, назрела как никогда жёстко. Процессы внутреннего обучения серьёзно тормозят развитие целых сегментов – в высоко конкурентной среде у предпринимателей просто нет времени заниматься не своим прямым делом. Поэтому современные образовательные модели оперативно применяют адаптационные механики.

ТЕНДЕНЦИИ СОВРЕМЕННОГО КАРЬЕРНОГО МИРА

Расшатанная система переходной экономики в России требует не только от молодёжи, но и от основного работоспособного населения 25 – 50 лет находится в жестких условиях адаптации к «четвертой промышленной революции». При этом только 39% миллениалов в России, находящихся на оплачиваемой или частично оплачиваемой занятости, считают, что не смогут в будущем сменить профессию на новую. Остальные уверены, что обладают всеми или некоторыми знаниями и навыками для смены.

BPE3KA: 95% миллениалов в России и 84% в мире по результатам исследования крупнейшей консалтинговой компании Deloitte изъявляют желание присоединится к экономике свободного заработка, так называемой гигэкономие.

Такой высокий процент связан с ключевой ментальной тенденцией поколения, которые пропагандируют тезис «век живи, век учись» или, говоря современно, life long learning. В связи с этим в качестве главной вовлеченности поколения является постоянное повышение квалификации с целью расширения базы знаний, основанной на развитии навыков. Это помогает специалистам не только увереннее чувствовать себя в настоящем и на рынке труда, но также регулярно обновлять условия сотрудничества с неинициативными в этом отношении работодателями.

ТРЕНДЫ ОБРАЗОВАНИЯ КРЕАТОРОВ

Один из ключевых способов повышения квалификации – пройти нужные курсы. И если раньше драйвером трудовых процессов было «добровольнопринудительное» обучение от работодателя, то в креативных профессиях такая необходимость становится инициативой специалиста, который заинтересован в развитии навыков, чтобы выдавать высокое качество креативного продукта, всегда стремясь к идеальному конечному результату. В связи с ориентированностью специалистов и школам приходится придерживаться высоких стандартов обучения и выдавать требуемое качество. Здесь выделяется несколько ключевых тенденций в образовательных моделях школ.

Ресурсная база

Это самый важный момент. Ведь специалистам в творческих индустриях, чтобы быть востребованными, необходимо учиться на актуальной ресурсной базе.

Какое-то новое дорогостоящее ПО специалист не всегда покупает сразу в личное пользование, в силу его дороговизны на этапе запуска, а также возможного короткого периода существования продукта. Однако знание программы является важным критерием при взаимодействии с потенциальным нанимателем, у которого может быть установлено данное ПО в офисе.

Преподаватели-практики

Если человек не является специалистом в индустрии, он не может преподавать актуальные подходы. Потому что даже использование одного и того же ПО в разных сферах применяется по-разному. И при обучении самое важное получить релевантную практику.

А человек, который находится в отрыве от производственных процессов, не может ничему научить, кроме собственных представлений. Одни технологии сменяют другие. И без актуальной практики невозможно дать качественные знания, способные что-то настроить внутри компании относительно происходящих процессов.

Особенно это касается индустрии коммуникаций и информационных технологий, где каждый день появляются новые программы, запускаются медиа-платформы и унифицируются механики.

Авторский подход

Это, пожалуй, основное определяющее уникальное торговое предложение каждой школы. Чем лучше автор понимает тонкие настройки своей механики, чем эффективнее он встраивает её в сегмент, тем результативнее удаётся ученикам, получившим знания, настроить процесс внутри компании или освоить ту или иную программу.

Здесь превалирующим остаётся опыт применения подхода самим автором в «боевых» условиях. Однако практически все современные школы обладают авторским подходом.

Платная основа

Парадоксальный факт заключается в том, что только за деньги, которые человек инвестирует в себя сам, он начинает ценить то, что ему дают. Бесплатное образование было сильно обесценено в нашей стране во многом из-за нерациональной адаптации знаний при переходе экономических моделей и смене политических режимов.

Многие преподаватели подчеркивают, что с бесплатных или, так называемых, открытых мастер-классов человек уносит намного меньше знаний, чем с оплаченных уроков. Видимо, в современном мире, добавляется ещё и такой факт, как перегрузка информационными потоками. Ведь именно, когда человек платит деньги, он подходит к выбору осознанно и вкладывает своё время, а бесплатно пока люди берут без разбора.

Связь с индустрией.

Связи с индустрией – это, что называется, высший пилотаж современных школ. По сути это принцип распределения, который был в СССР, с одной стороны, и реальное доказательство вовлеченности в процессы индустрии со стороны директора школы, с другой. Однако этим на рынке сегодня могут похвастаться немногие. Мы нашли одного из наиболее ярких представителей и попросили прокомментировать успешную практику и поделиться технологиями взаимодействия.

«Да, связи с индустрией – это одно из преимуществ, которое сегодня выделяет школу компьютерных технологий Scream School среди конкурентов. Кстати, сказать как и другие школы единственного университета креативных индустрий Universal University, в число которых входит Высшая Британская Школа Дизайна. Но так как Scream School работает только с программами ДПО и интенсивами, то и способы взаимодействия с индустриями нам приходится генерировать более плотные, - рассказывает директор школы Анна Григорьева. – В первую и самую важную очередь такого взаимодействия, стала менторская программа, запущенная в 2018 году. Для наставничества были привлечены ведущие студии анимации, компьютерной графики и игр, с которыми студенты смогли отработать клиентские брифы. С таким опытом, выпускник не просто получает «живой проект» в своём портфолио, но с большой вероятностью знакомиться с потенциальным работодателем».

Что ж понятно, что креативная экономика будет развиваться и дальше, ведь есть запрос от потенциальных специалистов на дополнительное образование и есть предложение со стороны маститых практиков индустрий на обмен опытом. Посмотрим сможет ли поколение дать нужное качество креативного продукта, способного совершенствовать текущую экономическую ситуацию в стране.